

スーパーファミコン®



〒170 東京都豊島区東池袋2-23-2  
TEL: 03-5960-3760

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン®は任天堂の商標です。



SHVC-BK



この度は、スーパーファミコン用ソフト「バルバロッサ」をお買い上げいただきまして、誠にありがとうございます。  
ゲームを始める前に、取扱説明書をお読みいただき、正しい使用方法でお楽しみください。なお、この取扱説明書は大切に保管してくださいますようお願いいたします。



## CONTENTS

ストーリー	4
操作方法	6
ゲームの流れ	7
ステージクリア条件	7
ゲームの始め方	8
ゲームの概要	8
編成	10
コマンドメニュー	12
設定メニュー	18
ゲーム画面	21
行動メニュー	22
地形の特徴	26
ユニットの種類と特徴	29
勝利条件	30

## 使用上の注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10分～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や、保管及び強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。

- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンに、プロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）を接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。

# ストーリー



# ストーリー

1941年6月22日。ドイツ軍は、北方軍・中央軍・南方軍の3軍集団を率いてソ連国境を突破した。これが世に言う「バルバロッサ電撃戦」である。目的はソ連邦の崩壊であり、ヨーロッパの完全征服であった。

開戦当初、無防備であったソ連軍は苦戦をしいられ、各部隊は次々とドイツ軍に包囲され消滅していった。ソ連邦は快進撃を続けるド



イツ軍の前に成す術もなく後退していったのである。そしてモスクワへの道が開けたのであった。しかし、予想外に早く訪れた冬将軍と、ソ連軍の粘り強い反撃で、ドイツ軍は首都モスクワを目前にしながら退却を余儀なくされた。これを機に東部戦線は混沌とした果てしない消耗戦へと突入していったのである。

# そうさほうほう 操作方法



**■キー**  
項目の移動  
／カーソルの移動

**Yボタン**  
編成終了  
／コマンドメニューの表示

**Bボタン**  
項目の決定／行動メニューの表示

**セレクトボタン**  
設定メニューの表示

**スタートボタン**  
ゲーム開始／全体マップの表示

**Xボタン**  
ヘックスを画面の中心に移動  
(画面をスクロールさせる時に、有効)

**Aボタン**  
キャンセル

## ゲームの流れ

自軍移動、戦闘→自軍ターン終了→友軍移動、  
戦闘→友軍ターン終了→  
敵軍移動、戦闘→敵軍ターン終了→

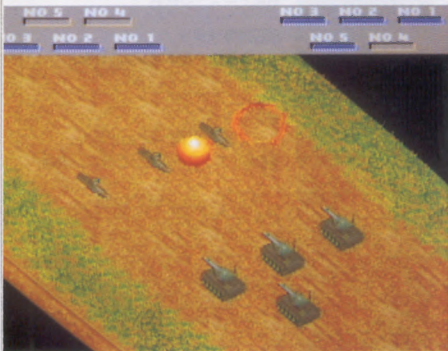
自軍移動、戦闘

## ■ステージクリア条件

各ステージのクリア条件を満たし、全12ステージをクリアすることがこのゲームの目的です。プレイヤーは、移動、戦闘、占領を繰り返し、ゲームを進めます。  
基本的には、勝利都市をすべて占領し、規定のターンを完了すると、ステージクリアとなります。



# はじかた ゲームの始め方



## ゲームの概要

バルバロッサは、第2次世界大戦における東部戦線を舞台にしたヒストリカル・ウォーゲームです。当時のドイツ軍とソ連軍の状況をゲームで忠実に再現するため、各戦場での戦闘をステージという形で構成。ステージは全部で12で、各ステージにはそれぞれクリア条件を設定しています。プレイヤーはドイツ軍の機甲師団長となり、自軍を指揮して町や村を占領し、ソ連軍を倒しながらゲームを進めます。コンピュータは、ソ連軍とドイツの友軍を操作します。このゲームのポイントは、さまざまな条件下で与えられた使命をどの様に果たすかということにあります。そして最終ステージは、目的の異なるシナリオが用意されており、それまでのプレイ結果によって内容の違ったストーリーをお楽しみいただけます。



スタート ボタンを押すと  
タイトル画面に変わります。



再度 スタート ボタンを押すと  
セレクト画面に切り替わります。  
キーで  
ニューゲームかコンティニューを選び  
B ボタンで決定。



ニューゲームを選ぶと  
メッセージ画面に変わりますので、  
B ボタンを押します。  
コンティニューを選ぶと  
前回セーブした場面から始まります。

# へんせい 編成

編成とは、中隊（1ユニット）の中の小隊を組みかえることをいいます。このゲームでは小隊は兵器、中隊は移動や攻撃を行うコマと考えると下さい。1中隊は最大5つの小隊で構成することができ、その組み合わせで中隊の能力や師団全体の特徴を決定することになります。師団長であるプレイヤーが各ステージのスタート時点で最初に行うのが編成です。この編成が終了すると、マップ上に中隊を配置し、行動することが可能となります。

編成部隊表（ゲームスタート後に表示されます）

合流元の小隊

合流先の小隊

## 編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8

ATK: 中隊攻撃力  
FUL: 中隊所持燃料  
SRH: 中隊索敵範囲  
SPD: 中隊速度（移動量）

A ボタンを押すと  
補給部隊表を表示。

## 合流または中隊の編成変更

### 編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8

### 合流表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8

### 編成部隊表

1 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
2 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
3 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
4 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8
5 TANK	SPD: 5 SRH: 3 FUL:30 ATK: 8

キーでカーソルを移動させ

変更する小隊を選び

B ボタンで決定。

「合流元小隊表示欄」にその小隊が表示されます。

続けて移動先の小隊に

カーソルを合わせ

B ボタンで決定。

「合流先小隊表示欄」にその小隊が表示されます。

キーで

交換または、合流を選び

B ボタンで決定。

## 自動編成 / 編成終了

Y ボタンを押すと「自動」と「終了」のセレクトウインドウが表示。「自動」を選択すると、コンピュータが自動的に編成を行います。「終了」を選択すると、編成が終わりよいは戦闘開始となります。

キーでコマンドの選択

B ボタンで決定。

# コマンドメニュー

ゲーム中に

**Y** ボタンを押すと

コマンドメニューのウィンドウが開きます。

**△** キーで選択。

**B** ボタンで決定。



**部隊表**

「編成部隊表」を表示します。

**配置**

各中隊の配置をします。

**次部隊**

自車で移動を完了していない中隊を検索します。

**H Q**

全体マップを表示します。

**補助表**

各種データを表示します。

**ヘルプ**

ヘックスカーソル位置のデータを表示します。

**終了**

自車の行動を終了します。

## 部隊表



未配置部隊

**X** ボタンを押すと  
「小隊情報」の確認ができます。



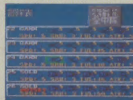
**B** ボタンを押すと

「部隊表」を表示し、各小隊の情報が確認できます。

配置済部隊

**Y** ボタンを押すと

「未行動」「全中隊」の確認ができます。



## 配置



配置位置：中隊の出てくる位置を表示。

全配置：コンピュータにより自動的に全中隊が配置されます。

単配置：配置部隊表より配置したい中隊をひとつずつ選び、配置場所を指定し配置します。

## 次部隊



バルバロッサ  
ドイツ軍 天候 晴大

次 部 隊：未行動部隊を捜し、その部隊のヘックスにカーソルを移動します。

勝利目標：占領しなければならない勝利都市の位置を表示します。

## HQ



部隊分布：自部隊を白、敵部隊を赤で表示します。

1 フェイズ中の未行動部隊を捜します。  
また、勝利都市を確認することができます。

## 次部隊 勝利目標

② ボタンで決定。

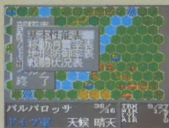
全体マップを表示します。  
自部隊の位置は白の点滅、  
勝利都市は赤の点滅で場所を示します。

## 部隊分布 勝利都市

② ボタンで決定。

勝利都市：自勝利都市を青、  
敵勝利都市を赤で表示します。

## 補助表



兵器名称	種類	速度	燃料	索敵
歩兵	歩兵	1	1	1
騎兵	騎兵	2	2	2
戦車	戦車	3	3	3
空軍	空軍	4	4	4
海軍	海軍	5	5	5
特殊部隊	特殊部隊	6	6	6
...	...	...	...	...

基本性能表：  
兵器の名称と能力を表示します。

兵器名称	種類	速度	燃料	索敵
歩兵	歩兵	1	1	1
騎兵	騎兵	2	2	2
戦車	戦車	3	3	3
空軍	空軍	4	4	4
海軍	海軍	5	5	5
特殊部隊	特殊部隊	6	6	6
...	...	...	...	...

地形防御率表：  
戦闘時に地形が与える影響を  
兵器別、天候別に表示します。

自軍と敵軍の各種兵器データや、地形データなどを表示します。

## 基本性能表 移動消費率表 地形防御率表 戦闘状況表

② ボタンで決定。

兵器名称	種類	速度	燃料	索敵
歩兵	歩兵	1	1	1
騎兵	騎兵	2	2	2
戦車	戦車	3	3	3
空軍	空軍	4	4	4
海軍	海軍	5	5	5
特殊部隊	特殊部隊	6	6	6
...	...	...	...	...

移動消費率表：  
中隊が移動する際の消費率を  
兵器別、天候別に表示します。

② ボタンで天候の切り替え

兵器名称	種類	速度	燃料	索敵
歩兵	歩兵	1	1	1
騎兵	騎兵	2	2	2
戦車	戦車	3	3	3
空軍	空軍	4	4	4
海軍	海軍	5	5	5
特殊部隊	特殊部隊	6	6	6
...	...	...	...	...

戦闘状況表：  
自軍(青)、友軍(白)、敵軍(赤)  
の兵力と、各勝利都市の座標  
を表示します。

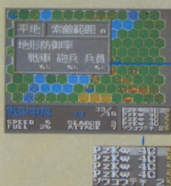


## ヘルプ



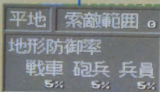
ヘックス位置の地形、中隊、小隊データを表示します。

■ キーで  
ヘックス位置を選び  
「ヘルプ」を選択します。



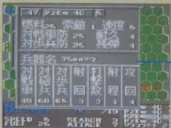
小隊表示

選択されたヘックスに部隊がいる場合  
画面右下に小隊表示します。



地形

■ キーで小隊を選び  
B ボタンを押すと  
小隊のデータを表示します。

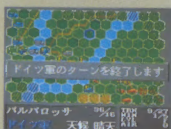


A ボタンを押すと地形、中隊のデータ表示画面に戻ります。

## 終了



■ キーで移動し  
B ボタンを押すと  
自軍のターンが終了。



OKなら続けて  
B ボタンを押します。  
友軍と敵軍の移動、  
攻撃が始まります。

全体マップの表示



自軍のターンが終了していない時点で  
スタート ボタンを押すと  
全体マップが  
表示されます。



■ キーでカーソルを移動させ  
B ボタンを押すと  
指定したエリアマップを表示します。

# せってい 設定メニュー



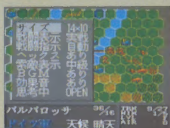
各種設定、データのロードやセーブを行います。

**セレクト** ボタンを押すと  
「設定メニュー」のウィンドウが開きます。

**キー** で選択

**B** ボタンで決定。

## 設定



**キー** 上下で移動し、左右で設定変更を行います。

各項目については  
19～20ページ参照

## セーブ

ゲームのデータをファイルにセーブします。

フルデータ1

(すべてのデータを記録します)

ステージデータ1 (そのステージのデータを記録します)

合計2データまでセーブできます。



## ロード

セーブされているデータを読みだし、セーブした場面からゲームをすることがができます。



## サイズ

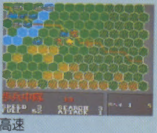
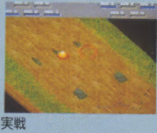
縦横のヘックス表示を変更します。



## 戦闘表示

実戦=戦闘シーンをグラフィック表示します。

高速=グラフィックを表示せず結果のみを表示します。



## 戦闘指示

手動=支援部隊の指示、航空支援などの設定をプレイヤーが行います。

自動=コンピュータが設定を行います。

→25ページ参照

## ヘックス

マップ上にヘックスを表示するかどうか設定します。



あり

なし

なし

## 索敵表示

画面の網かけによる中隊の視野を設定します。

初級 (自軍は全て見通せますが)

敵軍は一定の範囲しか見通せません)

中級 (自軍、敵軍とも一定の範囲しか見通せません)

上級 (自軍は一定の範囲しか見通せませんが、

敵軍は全て見通せます)



## BGM

音楽の有無を設定します。      あり / なし

## 効果音

効果音の有無を設定します。      あり / なし

\*BGMをなしにすると効果音も自動的になくなります。

## 思考中

コンピュータ思考中にヘックス画面を表示するか否かを設定します。



## ■部隊がない時

①メニューウインドウ表示域

②ステージ名

③カーソル位置(座標)

④天候

⑤状況表示

TRN(ターン数)

現在のターン数    最終ターン数

WIN(勝利都市)

現在占領都市 / 全勝利都市

LVL(師団レベル)

AIR(航空支援数)

⑥コマンドウインドウ表示域



## ■部隊がいる時

①戦闘中のコマンド選択

ウインドウ表示域

②中隊名

③スピード値

④燃料値

⑤カーソル位置

⑥索敵範囲

⑦攻撃力

⑧中隊内容(小隊表示)

⑨メニューウインドウ表示域

# こうどう 行動メニュー

行動するユニットを選ぶと行動メニューが開きます。メニューの内容はその時点で可能なコマンドが表示されます。間接攻撃は射程距離内に敵がいる時のみ攻撃が可能となります。

## 移動



行動できる範囲が色分けされますので

キーで移動先を選択し

Ⓑ ボタンで決定。

同時にウィンドウが開き

メニューが表示されます。

選択後、

Ⓑ ボタンで決定。

ウィンドウ表示

※実行不可能なものは、表示されません。

**決定**：中隊の行動を終了する。

**直接攻撃**：接したヘックスに敵がいる時、または移動先のヘックスに敵が接している時に攻撃することができます。

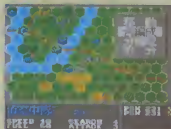
**合成編成**：接したヘックスに自軍がいる場合、小隊の編成の変更ができます。

**分編成**：自軍の小隊を分割し、新たな中隊を編成します。

**処分**：中隊を処分します。

## 合成編成 分編成（実行不可能な場合は表示されません）

合成編成・分編成が可能な場合は、メニューに表示されます。

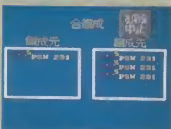


合成編成の場合は、接しているどの自軍と合流するかを選択し

Ⓑ ボタンで決定。

分編成はどのヘックスに小隊を分割するかを決めて

Ⓑ ボタンで決定。



決定するとウィンドウが開きます。

移動させる小隊にカーソルを合わせ

Ⓑ ボタンで決定。

移動先の開いているスペースにカーソルを合わせ

Ⓑ ボタンで決定。

設定が終わったら

Ⓐ ボタンを押します。

決定する場合は「決定」に、

中止する場合は「中止」に

カーソルを合わせて

Ⓑ ボタンで決定。



## 直接攻撃（実行不可能な場合は表示されません）



自軍に接したヘックスに敵がいる場合  
または移動先に接したヘックスに敵が  
いる場合、ウィンドウが開き攻撃が可  
能となります。

攻撃目標の敵にカーソルを移動させ

Ⓑ ボタンで決定。

## 間接攻撃



砲兵(U)のように離れた地点から攻撃  
できる場合は、  
行動する中隊を選択後、  
直接攻撃と同様に攻撃目標にカーソル  
を移動させ

Ⓑ ボタンで決定。

## 攻撃目標の設定



設定メニューで、戦闘指示を手動に設  
定した場合、攻撃開始の前に攻撃目標  
設定ウィンドウが開きます。

はじめに、攻撃に参加しない支援部隊  
を選択します。



支援部隊とする小隊があれば

Ⓐ キーで選択し

Ⓑ ボタンで決定。



Ⓐ ボタンを押すとメニューが開き

Ⓐ キーで「決定」「中止」を選択

Ⓑ ボタンで決定。



Ⓐ キーで次に攻撃に参加する小隊を選択

Ⓑ ボタンで決定。

続いて目標となる敵の小隊を

Ⓐ キーで選択し

Ⓑ ボタンで決定。

## 戦闘の実行



全ての設定が完了したら

Ⓐ ボタンを押し

Ⓑ ボタンで「決定」か「中止」を選択  
します。「決定」を選択すると「戦闘」に  
「中止」を選択すると「支援部隊」の設定  
からやり直しになります。



航空支援ができる場合は、設定表示が「航空  
支援」となり、ウィンドウが開きます。

Ⓐ キーで「あり」「なし」かを選択し

Ⓑ ボタンで決定。

# ちけい とくちょう 地形の特徴

## 平地

草原などの比較的平坦な土地。晴天時及び降雪時は、非常に移動しやすい地形です。ただし、遮蔽物がないので、戦闘には不向きです。

地形防衛率 戦車：5 砲兵：5 兵員：5

## 森

樹林の多い土地。移動しにくい、砲兵、兵員の移動消費は平地と変わりません。戦闘は、樹林に身を隠しながら戦えるので有利といえます。

地形防衛率 戦車：20 砲兵：25 兵員：30

## 荒地

整地されていない土地。足場が悪く、砲や歩兵は移動しにくい地形です。また、多少の遮蔽物はあるものの戦闘にはあまり適しません。

地形防衛率 戦車：10 砲兵：15 兵員：15

## 湿地

地盤の柔らかい、ぬかるんだ土地。雪の影響は受けませんが、川とほぼ同じで非常に移動しにくい地形です。ここで攻撃を受けたら最悪です。

地形防衛率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

## 丘陵

山地より起伏の小さい、なだらかな土地。平地よりも多少移動しにくい、森と同程度で問題はありません。戦闘も地形防衛率が高く有利です。

地形防衛率 戦車：20 砲兵：25 兵員：30

## 山岳

いわゆる山。道路が通っていない限り、兵器の進入は困難です。だが移動可能な兵器があれば、非常に有利な戦いができます。

地形防衛率 戦車：30 砲兵：40 兵員：50

## 大河

川幅の広い河川。橋が掛かっていなければ、全ての部隊は渡る事ができません。

地形防衛率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

## 川

湿地と同じように、一部の部隊が進入できません。移動も困難ですが、雪の影響は受けません。戦場としては最悪です。

地形防衛率 戦車：0 砲兵：0 兵員：0

## 陣地

攻撃・防御の拠点。最も戦闘に向いています。ただし、丘陵と同程度の速度に制限されます。雪の影響は受けません。

地形防衛率 戦車：30 砲兵：35 兵員：45

# ユニットの種類と特徴



## 村

小さな集落。晴天時、降雪時は非常に移動しやすい地形です。戦闘にはあまり適さず、防衛は困難です。

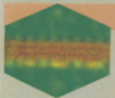
地形防御率 戦車：10 砲兵：15 兵員：20



## 町

村より規模の大きい人家の集まり。移動しやすく戦場に向いています。占領することで、燃料、攻撃回数の補給の拠点となります。補給量は遠くなるほど減少し、20ヘックス(ドイツ軍は晴天時以外は10ヘックス)以上離れると補給不能となります。

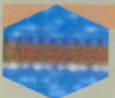
地形防御率 戦車：20 砲兵：30 兵員：40



## 道路

整地された道。全ての兵器が、高速で効率よく移動できます。天候の影響をまったく受けず、悪天候時でも有効です。

地形防御率 道路下の地形の防御率に準ずる。



## 橋梁

川や海に掛かっている橋。道路と同じく天候の影響を受けず、高速で効率よく移動できます。地形防御率 橋梁下の地形の防御率に準ずる。

このゲームでは、プレイヤーがマップ上で操る駒(中隊)をユニットとします。ユニットは兵器や集団を表し、種類により移動速度や攻撃力にそれぞれ特徴があります。



## 「戦車タイプ」

キャタピラ走行車。装甲が厚く、強力な攻撃力を持っています。



## 「偵察車タイプ」

タイヤ走行車。移動力が高いが、地形条件によって行動範囲が狭くなることがあります。



## 「対空砲／対空車両タイプ」

敵の航空支援効果を減少させる対空値を持っています。



## 「砲兵タイプ」

戦車への攻撃を主とする、対戦車砲や間接攻撃が可能な野砲があります。



## 「歩兵タイプ」

徒歩、ハーフトラック、トラックで移動するため、行動半径が限られます。機関銃程度の武器しか所持できません。



# しょうり じょうけん 勝利条件



## 「ステージ1」 バルバロッサ電撃戦

勝利条件 ■勝利都市の数0/5  
■規定ターン数27

## 「ステージ3」 タイフーン作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0/7  
■規定ターン数28

## 「ステージ5」 コーカサスへの道

勝利条件 ■勝利都市の数0/9  
■規定ターン数18

## 「ステージ7」 チェタル作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0/4  
■規定ターン数25

## 「ステージ2」 キエフ包囲戦

勝利条件 ■勝利都市の数0/8  
■規定ターン数25

## 「ステージ4」 ブラウ作戦

勝利条件 ■勝利都市の数0/5  
■規定ターン数20

## 「ステージ6」 ハリコフ戦

勝利条件 ■勝利都市の数4/4  
■規定ターン数24

## 「ステージ8」 キロヴォグラード

勝利条件 ■勝利都市の数0/5  
■規定ターン数22

## 「ステージ9」 コルスンポケット

勝利条件 ■勝利都市の数0/4  
■規定ターン数25

## 「ステージ11」 キュストリン防衛戦

勝利条件 ■勝利都市の数2/2  
■規定ターン数23

## 「ステージ10」 バグラチオン作戦

勝利条件 ■勝利都市の数4/4  
■規定ターン数25

注意：ステージ12は、ステージ11終了時点で、残りユニットが多かったか少なかったかによって、シナリオの流れが変わります。

### 少なかった場合

## 「ステージ12」 ベルリン攻防戦

勝利条件 ■勝利都市の数3/3  
■規定ターン数26

1945年4月、3ヵ月の沈黙を破って、ソビエト軍の攻勢は再び開始されていた。キュストリン橋頭堡から現れた敵の大軍団は各地で我が軍を蹂躪し、首都ベルリンにある。もはやドイツ軍には満足な装備もなく、部隊の編成も老人や少年などが中心であり、部隊としての体裁を成していない。いよいよ統括官邸と国会議事堂を守り抜き、我が師団最後の意地を見せる時が訪れたのだ。

### 多かった場合

## 「ステージ12」 ドイツ最後の戦い

勝利条件 ■勝利都市の数1/1  
■規定ターン数25

1945年4月、3ヵ月の沈黙を破って、ソビエト軍の攻勢は再び開始されていた。キュストリン橋頭堡から現れた敵の大軍団は各地で我が軍を蹂躪し、首都ベルリンは完全に包囲されつつあった。我が師団はこの包囲網を阻止するため、ベルリン南部で敵軍団を撃破せよとの命を受けた。情報では、敵軍の精鋭「親衛赤軍」が進撃中とのことである。果たして我が師団に勝算はあるのだろうか。